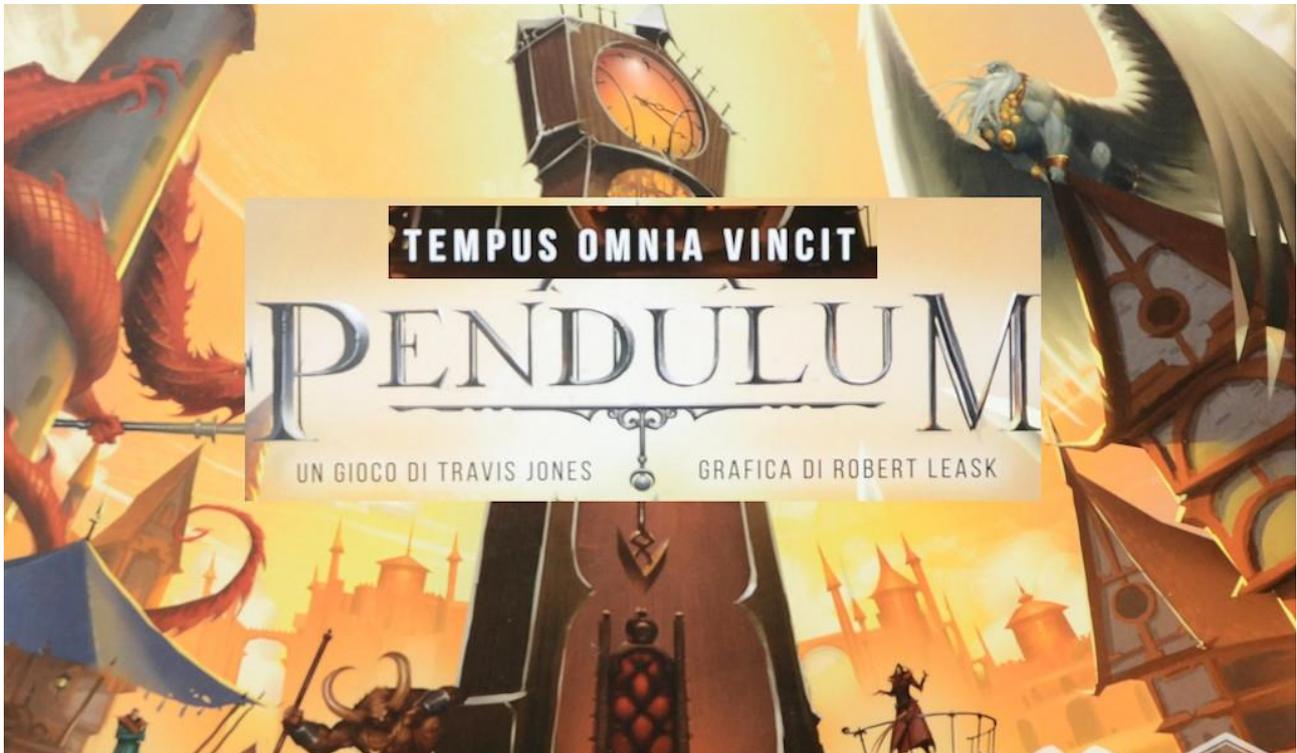


# PENDULUM

**Tic-Tac, Tic-Tac, il tempo passa....**

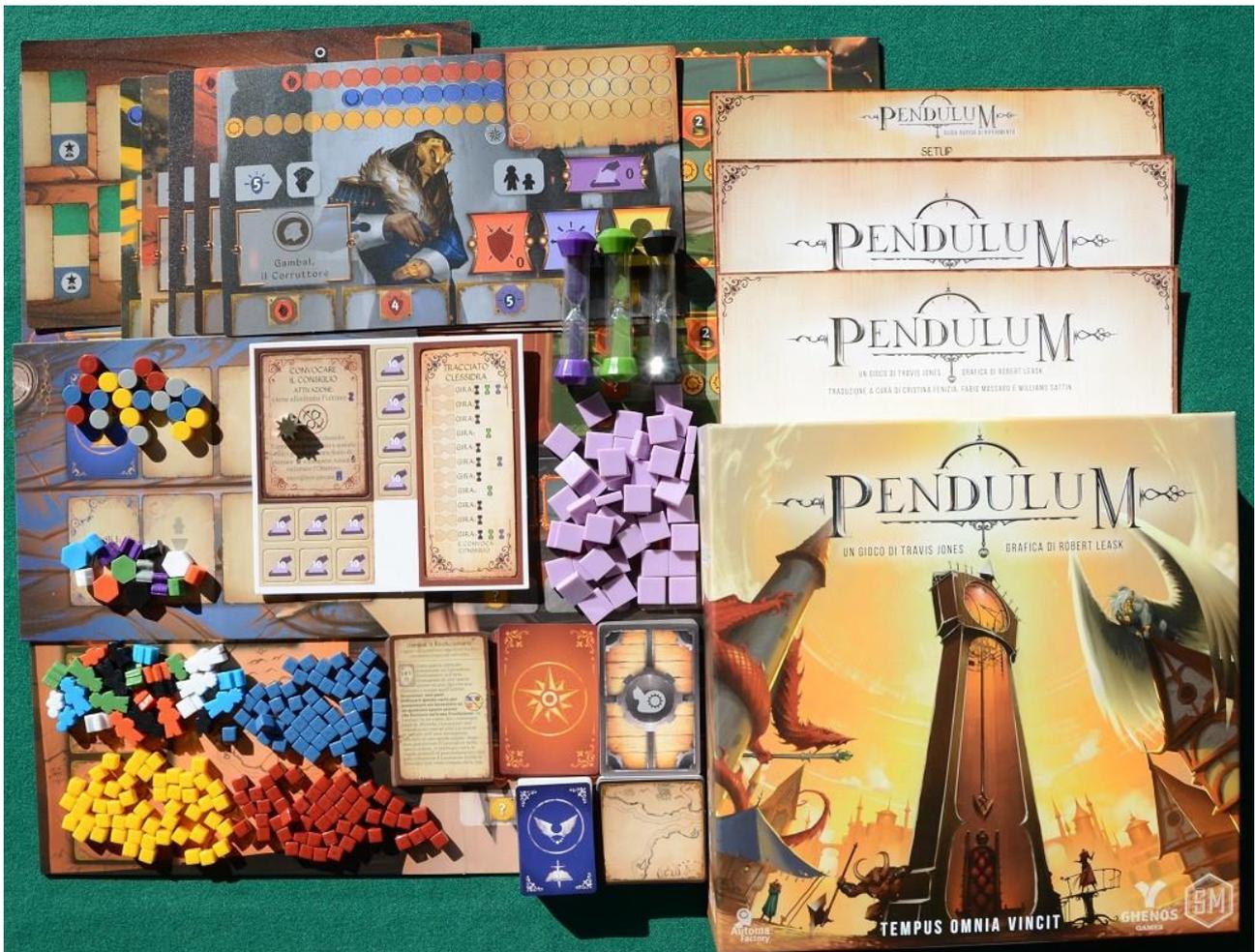


## **Introduzione**

La ditta americana Stonemaier ci ha abituato a giochi di buona qualità, con grafica e contenuti sempre molto ben studiati, e infatti anche **Pendulum** (distribuito in Italia da **Ghenos Games**), da questo punto di vista, non ci delude: dedicato a 1-5 giocatori dell'età di 12 anni o più, ci impegna per un'oretta circa.

Ma la sua peculiarità più importante è che la versione di base del gioco va eseguita “**in tempo reale**” e seguendo le oscillazioni di tre ideali Pendoli (rappresentati sul tabellone da altrettante clessidre) che determinano quali “lavoratori” possiamo usare, dove, quando e per fare cosa.

Chi ama pensare attentamente ad ogni mossa prima di eseguirla certamente non si troverà bene con questa versione del gioco, ma l'autore, ben conscio di questo problema, ha inserito nelle regole, oltre all'ormai inevitabile capitolo sul gioco in solitario, anche delle regole alternative per giocare a turni “senza tempo”. Ne parleremo ovviamente nel corso della nostra recensione.



I componenti.

### Unboxing.

Come dicevamo nella prefazione i componenti dei giochi Stonemaier sono sempre di grande qualità, e **Pendulum** non fa eccezione, a partire dal “termo-formato” inserito nella scatola e sagomato in modo da raccogliere i diversi componenti, ognuno al suo posto: sono compresi anche un “intaglio” per inserire le plance sopra ai componenti ed un ribassamento del bordo per incastrare il tabellone “a filo” della scatola.



Le tre Clessidre ed alcuni marcatori

Un lavoro davvero ottimo e ben studiato. Noi raccomandiamo comunque di dividere tutti gli elementi del gioco in diversi sacchettiini (per evitare dispersioni o rimescolamenti durante il trasporto) mettendo poi ognuno di essi nel suo alloggiamento. Il set-up sarà enormemente facilitato.

Tolto il tabellone dalla scatola ci appaiono subito tre clessidre colorate, ognuna delle quali ha una diversa quantità di sabbia all'interno: quella "nera" dura 45 secondi, quella "verde" 120 secondi e quella viola 180 secondi. Ricordate questi tempi perché sono alla base delle azioni da eseguire durante la partita.

Altrettanto sorprendenti sono le plance individuali, stampate su sottili fogli di plastica zigrinata che le rendono rugose al tatto e più resistenti all'usura. Altra novità "pratica": ogni giocatore ha un numero fisso di risorse a sua disposizione (sulla plancia o in riserva) che può usare e riciclare tutte le volte che vuole, ma che non vanno mai scartate in maniera definitiva, né prese o messe in una riserva comune. Per questo motivo in questo gioco, molto più che in altri, è davvero consigliato usare dei sacchetti che contengano tutta la dotazione: lavoratori (un colore diverso per ogni giocatore), segnalini voto (tessere viola), denaro (cubetti gialli), cultura (blu) e militare (rossi), oltre a quattro dischetti segnapunti.

A completamento della dotazione di **Pendulum** abbiamo un mazzo di 56 carte quadrate "Provincia" (62x62 mm), 10 Carte "Obiettivo" (58x90 mm), 5 carte "Riassuntive", 5 carte "Personaggio Avanzato" e due mazzi di carte più piccole (44x67 mm): 30 "Ricompensa del Consiglio" e 40 "Stratagemma". Completano la componentistica un mazzo di 38 carte "Automa" (58x90 mm) per il gioco in solitario più alcune plance e vari segnalini.



La plancia personale al set-up con tutti gli elementi nominati nel testo.

Tutti i materiali sono robusti e di buona fattura ed il solo (piccolo) appunto che ci sentiamo di fare riguarda i colori, forse un po' "spenti", ma immaginiamo che sia stata una scelta voluta per l'ambientazione scelta. Alcuni giocatori riportano problemi con una o più clessidre, e anche la

nostra copia del gioco a volte risente di qualche blocco dello scorrimento della sabbia, che può comunque essere risolto con un colpetto del dito; visto che il “tempo extra” concesso vale per tutti i giocatori non ci sembra abbia modificato più di tanto l’esperienza complessiva.



Tavolo preparato per quattro.

### **Preparazione (Set-Up)**

Poiché si agirà in tempo reale, prima di iniziare a giocare è assolutamente indispensabile verificare che i partecipanti possano raggiungere facilmente tutte le parti del tabellone: poi ognuno di loro prende una plancia “Personaggio” ed i relativi segnalini, piazzando un certo numero di cubetti “risorsa” negli spazi in basso a destra (come indicato sulla sua scheda) ed i marcatori sui tracciati dei Punti Vittoria (rosso, blu, giallo e grigio).

Ogni Personaggio ha delle caratteristiche specifiche e un po’ diverse dagli altri, ma tutti partono con due “lavoratori”: uno “piccolo” ed uno “grande”. Un secondo “grande” è posizionato vicino alla plancia del “Consiglio” (entrerà in gioco più tardi) mentre altri 2 “piccoli” sono tenuti di scorta. Nessuno comunque potrà mai avere sul tabellone più di quattro lavoratori.

Per completare il piazzamento iniziale di **Pendulum** sarà necessario predisporre le tre clessidre nelle aree con lo stesso colore (viola, verde e nera) e poi scoprire quattro carte “Provincia” ed una carta “Obiettivo”. Si sorteggia anche l’ordine di gioco “provvisorio” e si predispongono in fila i relativi marcatori sulla colonna “Prestigio”: questo ordine verrà cambiato prima di ogni Fase del Consiglio e permette non solo di scegliere le carte bonus per primi, ma anche di vincere i pareggi se si è più “in alto” degli avversari in questo tracciato.



Il tabellone al set-up. Le clessidre sono al loro posto, le carte Provincia sono già state scoperte ed una carta obiettivo messa in gioco di fianco al tracciato del Prestigio, dove si vedono i segnalini dei giocatori.

## Il Gioco

Quando tutti sono pronti si fa partire il... pendolo girando le tre clessidre (viola, verde e nera) e spostandole sulla seconda riga delle relative aree: ogni volta che una clessidra si svuota deve essere nuovamente girata e spostata sull'altra riga della sua area, causando quel movimento... pendolare che ha dato il titolo al gioco. Da notare che le due file sono esattamente uguali, ma si possono attivare le azioni delle loro caselle solo quando c'è la clessidra di fianco.

I giocatori possono ora posizionare i loro lavoratori in qualsiasi casella libera delle file *senza clessidra*. I movimenti si fanno in contemporanea e si può sempre cambiare idea anche all'ultimo momento, trasferendo i propri pezzi su altre caselle: l'unica regola da rispettare è che i lavoratori "piccoli" non possono mai essere messi in caselle che contengano già altri lavoratori (i "grandi" invece possono andare ovunque).

Quando una clessidra si esaurisce il primo che se ne accorge la prende. La capovolge e la sposta sull'altra riga della sua area: da quel momento i lavoratori che si trovano su questa riga possono effettuare l'azione programmata pagando solitamente 2 monete (solo l'area nera è gratuita) ed incassando il relativo bonus che può consistere in:

1. avanzamento in uno o due tracciati dei Punti Vittoria: Potere (rosso), Prestigio (blu) o Popolarità (Giallo);
2. acquisizione di tessere “Voto” (viola);
3. attivazione di una delle proprie aree di produzione.



La plancia personale durante la partita.

Per comprendere meglio il punto (3) diamo un’occhiata alla plancia che vedete nella foto qui sopra, scattata durante una partita. Come vedete nella parte bassa della plancia ci sono quattro caselle che hanno un simbolo grafico identico a quelli che si trovano anche in alcune aree del tabellone; quando attiva una di quelle caselle il giocatore guarda nella sua plancia ed incassa quanto indicato:

- La prima colonna a destra (gialla) assegna “di base” due cubetti gialli (monete d’oro), più tutto quello indicato dalle carte “Provincia” sottostanti (accumulate nel corso della partita). Nel nostro caso il giocatore incasserebbe dunque 2 monete “base” e 3 monete extra e metterà 5 cubetti gialli nello spazio subito sopra;
- La seconda colonna da destra (blu) mostra i cubetti “Cultura” che il nostro amico può incassare se un suo lavoratore si trova su una casella del tabellone con questa icona. Con la situazione che si vede nella foto incasserebbe 5 cubetti di “base” più altri 6 dalle carte (in realtà non potrà mai avere più di 10 cubetti blu: ricordate? La riserva è fissata in 10 cubetti per colore al set-up);
- La terza colonna (rossa) indica quanti cubetti “Milizia” verranno presi dalla riserva per essere messi nella casella rossa. Nel nostro esempio saranno 4 di base più due da una carta, oltre a due monete (offerte dalla seconda carta);

- La quarta, ed ultima, colonna (marrone) permette soprattutto di avanzare sui tracciati PV. Nel nostro esempio avremo un avanzamento “rosso” di base, un secondo avanzamento rosso (prima carta) ed uno giallo (seconda carta).

La foto era stata presa verso la fine della partita quindi si vede bene come il giocatore ha portato avanti (nella parte alta della sua plancia) i segnalini rosso, giallo e grigio, mentre quello blu è rimasto un po' indietro. Approfittiamo allora della sosta per andare a guardare meglio le diverse aree del tabellone.



L'area Viola.

Cominciamo con la VIOLA: si tratta dell'area più “ricca” perché la casella di sinistra permette una produzione “marrone”, quella di destra una “blu” e quella al centro fa avanzare di uno spazio sui tracciati giallo e blu, oltre a regalare una tessera “Voto”. In compenso è necessario lasciare “bloccati” sul posto i nostri lavoratori per ben 3 minuti. Quest'area scandisce anche il passare dei turni utilizzando tre segnalini viola a forma di clessidra: dopo ogni cambio clessidra viene tolto un segnalino e dopo aver tolto il terzo il gioco si ferma provvisoriamente (ma solo dopo che anche le clessidre nera e verde sono arrivate alla fine) per eseguire una “Fase del Consiglio”.



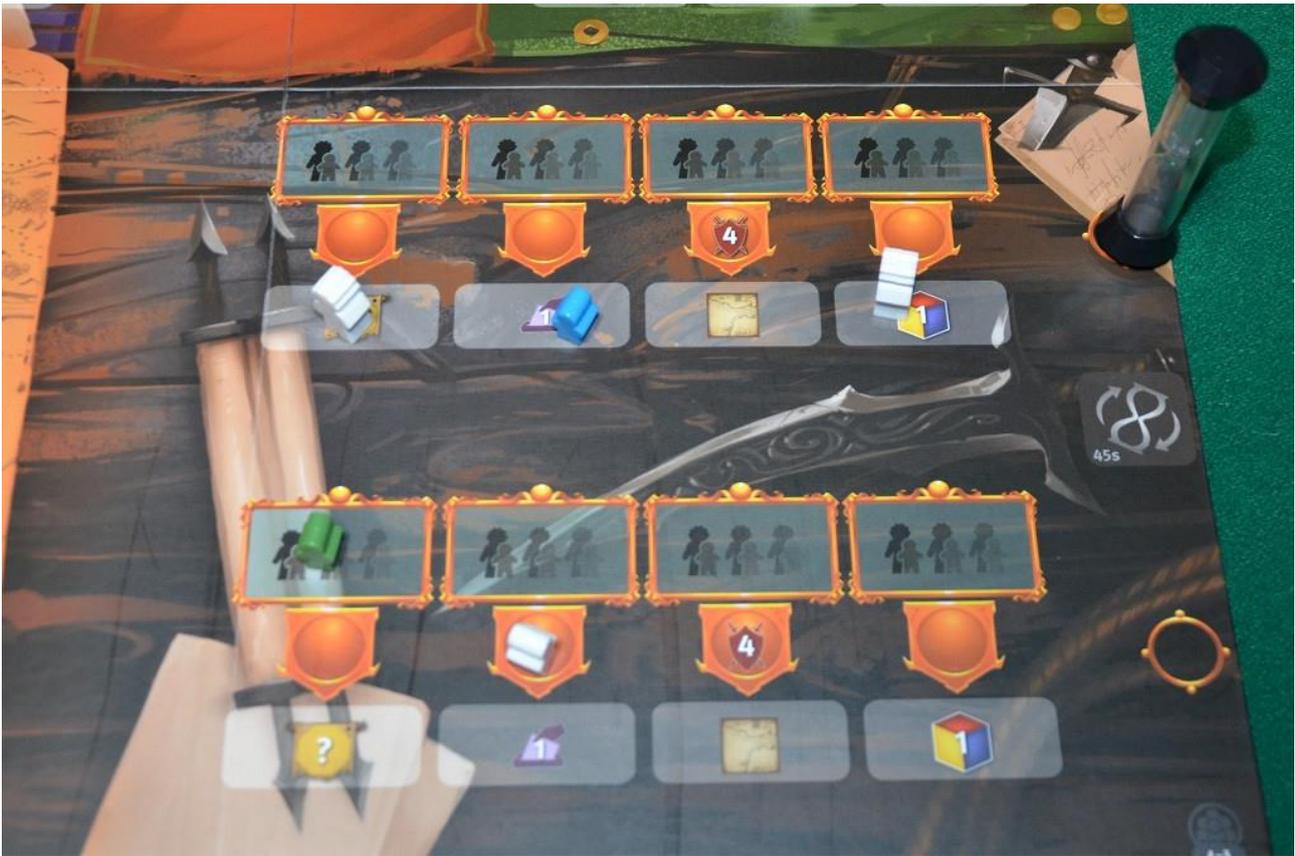
La plancia del “Consiglio”.

Si contano allora le tessere “Voto” raccolte da ciascun giocatore e si mettono in ordine i relativi marcatori (li vedete nella foto precedente, a destra dell'area Viola) in base ai totali ottenuti: chi ha più voti va nella casella in alto e gli altri a seguire. Poi, partendo da giocatore più in alto, ognuno sceglie una delle carte esposte sulla plancia “Consiglio” per ottenere uno o più bonus: il più ambito inizialmente è quello che fa trasformare un lavoratore “piccolo” in “grande” (è la seconda carta in basso da sinistra), ma anche le altre offrono azioni permanenti (con le carte con un “disco” nero, come la seconda e la terza in alto) o immediate (quelle con un piccolo fulmine, come la prima in alto o la quarta in basso). Terminato il Consiglio si riparte con le azioni girando per prima cosa, come al solito, le tre clessidre e spostandole sull'altra riga (movimento a tic-tac) nelle rispettive zone.



L'area Verde.

Nell'area VERDE c'è una sola casella di Produzione (quella rossa) a sinistra, mentre quella al centro fa avanzare di due spazi il marcatore della pista gialla e a destra otteniamo un avanzamento sulla pista rossa e due tessere "Voto" (viola). Qui la clessidra ha una durata più "ragionevole" (2 minuti) e quindi i lavoratori inviati in questa zona restano bloccati al massimo per 2-3 minuti, se si tiene conto del momento in cui sono stati posati.



L'area Nera.

L'area NERA è ovviamente la più utilizzata, sia perché ha quattro diverse azioni (invece delle tre di viola e verde), sia perché la sua clessidra dura solo 45 secondi e quindi si possono fare 2-3 azioni al posto di una sola nelle altre zone (a parità di tempo). Queste azioni sono tuttavia più “leggere”: la prima a sinistra fa produrre denaro (icona gialla), la seconda permette di prendere una tessera voto mentre la quarta ci fa prendere un cubetto di un colore a scelta. La terza casella invece richiede il pagamento di quattro cubetti rossi (dalla propria plancia) per poter scegliere una delle quattro carte “Provincia” esposte sul tabellone. Queste carte sono molto importanti perché permettono di aumentare la produzione in una delle quattro colonne della plancia personale.



Le carte Provincia.

Come mostra la foto ogni carta "provincia" ha quattro opzioni (una per lato) per decidere per quale "produzione" usarla: sta al giocatore decidere innanzitutto quale carta scegliere (in base ai bonus che essa possiede) e poi sotto quale colonna infilarla. naturalmente lasciando sporgere l'icona bonus (che deve avere lo stesso colore della produzione: giallo col giallo, blu col blu, ecc.).

Abbiamo anticipato che durante la fase di preparazione del tavolo di **Pendulum** viene piazzata sul tabellone una carta "Obiettivo": ognuna di esse mostra un certo numero di risorse (cubetti colorati) o di voti (tessere Viola) che il giocatore deve possedere per poter reclamare l'obiettivo (mettendoci sopra uno dei suoi segnalini). Il primo a riuscirci ha inoltre la scelta fra prendere in premio quanto indicato nella parte bassa della carta oppure avanzare il suo segnalino "Obiettivo Leggendario" (grigio) per farlo entrare automaticamente nella parte finale del tracciato dei PV: attenzione, questo è l'unico modo per spostare il segnalino grigio (se non si possiede una carta che lo autorizzi) quindi chi vuole cercare di vincere deve per forza essere primo almeno una volta.



Le carte Obiettivo.

Nell'esempio che vediamo qui sopra la prima carta a sinistra richiede 6 cubetti rossi, 2 blu e 3 tessere viola per essere validata: il primo che ci riesce sceglie se far avanzare il suo Obiettivo Leggendaro oppure se incassare 3 cubetti rossi, 2 blu e 2 gialli (come indicato in basso). Gli altri che arriveranno dopo potranno guadagnare solo i cubetti, come del resto chi ha già ottenuto in precedenza l'Obiettivo Leggendaro.

La partita procede secondo questa falsariga fino al termine della quarta "Fase del Consiglio", quando ci si ferma definitivamente per fare la verifica dei PV: se un solo giocatore è riuscito a portare tutti e quattro i suoi segnalini PV (rosso, blu, giallo e grigio) nella parte destra del tracciato viene dichiarato immediatamente vincitore; se ci sono riusciti più giocatori si verifica chi ha il totale di PV più alto e, in caso di ulteriore parità, chi è più in alto nel tracciato del "Prestigio".

### **Qualche considerazione e suggerimento**

La prima cosa da tenere a mente all'inizio di una partita a **Pendulum** è quella di non spedire mai entrambi i lavoratori "contemporaneamente" nelle aree viola e verde perché poi non si potrà fare niente altro per almeno 2 minuti: la cosa migliore è probabilmente quella di mandarli entrambi nell'area nera e, se si posseggono già quattro cubetti rossi, acquistare subito una carta Provincia. Poi, dopo i primi 90 secondi (quando la clessidra nera è stata spostata due volte), si può mandare un lavoratore piccolo nell'area verde (possibilmente per accumulare altri cubetti rossi con la produzione) lasciando il grande in quella nera.

L'area viola è molto interessante, ma per minimizzare il tempo da "spendere" qui (3 minuti) è bene mandarci un lavoratore subito prima che la clessidra venga spostata, in modo da perdere "solo" tre minuti in cambio di bonus molto vantaggiosi: ripetere l'operazione solo quando si sarà ottenuto il terzo lavoratore e poi di nuovo con il quarto (i lavoratori extra si ottengono al Consiglio o con le carte Stratagemma). Per l'area Verde si possono fare ragionamenti simili ma il suo tempo di risoluzione è più breve (2 minuti) e quindi meno delicato da gestire.

Una delle azioni più importanti è la scelta delle carte Provincia: al momento in cui verrà effettuata si avranno soltanto 45 secondi per decidere, piazzare la carta sotto alla plancia e tornare velocemente a muovere i propri lavoratori. In generale bisognerebbe inizialmente privilegiare quelle carte che aggiungono cubetti gialli e rossi alla propria produzione (per continuare a pagare le azioni viola e verdi e per comprare nuove carte) ma dopo la prima Fase del Consiglio sarà bene scegliere carte Provincia che assicurano avanzamenti sulle piste più lunghe della plancia personale (ogni personaggio ha piste di lunghezza diversa).



Carte Stratagemma.

La foto qui sopra ci mostra infine un esempio di carte “Stratagemma”: ogni giocatore ne riceve quattro all’inizio della partita (in base al personaggio scelto) e le può usare liberamente durante il gioco, scartandole sull’apposita casella della sua plancia. Ognuna di esse garantisce delle azioni supplementari come, ad esempio, pagare “x” risorse per ottenere un lavoratore “piccolo supplementare” (carta in basso a destra, col pagamento di 7 monete), pagare risorse per ottenere avanzamenti sui tracciati PV (carta in basso a sinistra), ecc. Per poterle riprendere in mano in seguito, e poterle quindi utilizzare nuovamente, sarà necessario pagare 5 cubetti blu (cultura).

Da quanto abbiamo esposto si deduce ovviamente che durante le partite di **Pendulum** c’è un discreto via vai di mani sul tabellone, di occhi che scrutano il fluire della sabbia nelle clessidre per non arrivare tardi con uno spostamento o per eseguire rapidamente un’azione non appena il pendolo (la clessidra) si sposta sulla fila con i lavoratori. Non tutti i giocatori però apprezzano questo sistema di azioni in contemporanea e in un paio di tavoli test da noi organizzati per provare il gioco abbiamo anche avuto dei “ritiri” dopo la spiegazione.

Per questo le regole prevedono la possibilità di giocare a turni anziché “in tempo reale”: si usa allora una piccola plancia che indica una intera sequenza di turni in cui viene specificato quali clessidre muovere le clessidre fra le due righe delle azioni (secondo una “cadenza” prefissata) ma non si considera lo scorrere della sabbia al loro interno. I giocatori continueranno ad effettuare in contemporanea lo spostamento dei loro lavoratori, e solo quando tutti avranno terminato si passerà al turno successivo (movendo la clessidra indicata nella sequenza) e, una volta arrivati in fondo alla plancia, ad eseguire una fase del Consiglio. Sugeriamo questo metodo anche per la vostra prima partita a **Pendulum**, in modo da permettere a tutti di capire bene la meccanica del gioco ed il vantaggio delle diverse azioni.

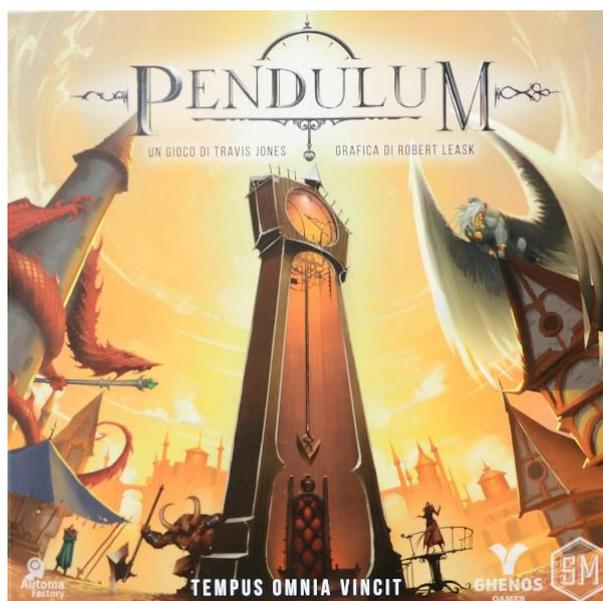


Le carte per giocare in solitario.

Nella scatola c'è anche un libretto "Pendulum Automa" di ben otto pagine per giocare in solitario (questa possibilità sembra ormai esser diventata quasi un "obbligo" per i nuovi giochi, ed in particolare quelli che vengono dall'America dove il "solo game" è molto popolare): la particolarità di queste regole è che il giocatore "umano" dovrà obbligatoriamente vedersela con due avversari (Automa 1 e Automa 2) i quali ovviamente useranno delle regole semplificate per consentire una gestione "maneggevole", soprattutto se si gioca in tempo reale. Il Set-Up è lo stesso del gioco a tre, ma per le azioni degli Automi si utilizzano 32 carte apposite.

### Commento finale

Abbiamo provato **Pendulum** con diversi gruppi di giocatori, alcuni "di primo pelo" ed altri abbastanza "scafati". Abbiamo fatto anche un paio di partite "in famiglia" per vedere la reazione suscitata da queste fasi concitate di mosse in contemporanea, ed in tutti i casi all'inizio l'interesse è stato davvero tanto. Poi però non tutti hanno chiesto di fare il bis (soprattutto fra i "diversamente giovani", come chi scrive), ma la "curva dell'interesse" è subito risalita quando abbiamo deciso di riproporre il gioco senza utilizzare il tempo reale.



La scatola del gioco.

Le giustificazioni che abbiamo registrato per questa indisponibilità al gioco “in tempo reale” sono state diverse, ma qui ci limitiamo a ricordare le tre più... gettonate: “tutti mi passano davanti e con questo movimento a volte si fa fatica a ragionare nel modo giusto, quindi spesso si fanno azioni di getto per rispettare i tempi ma che non portano reali benefici per il nostro gioco”; la seconda invece è più “amara” e la riportiamo integralmente come ci è stata dettata “non si capisce mai se gli altri giocatori stanno giocando del tutto onestamente o se approfittano del fatto che nessuno è in grado di controllare realmente le mosse per ottenere vantaggi”; la terza infine (leggermente edulcorata perché chi l’ha detta era un po’ arrabbiato) “ ma ’ste ca... di clessidre come mai sono di nuovo ferme?”

Francamente non ci siamo mai resi conto di qualcuno che “barasse” nei nostri test, anche se qualche caso sospetto c’è stato, ed in una partita un giocatore si è persino... autodenunciato dopo essersi accorto che aveva fatto delle azioni anche quando il pendolo (la clessidra) non era sulla riga giusta. In generale però ci è sembrato che tutti fossero più interessati a divertirsi che a cercare di fare i furbi.

Tutto ciò premesso la nostra opinione è che **Pendulum** sia comunque un gioco interessante e originale se praticato “in tempo reale”, soprattutto perché mette una certa “pressione” sui partecipanti e li costringe a giocare velocemente, ma che perda molto se usato con i classici “turni” perché finisce per rientrare nella massa dei tanti giochi che usano il piazzamento lavoratori.

Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione